小島秀夫
@Kojima_Hideo

「スナッチャー」でも「ポリスノーツ」でも本編とはあまり関係しないが、「シューティング・ブース」にかなり凝った。射撃訓練というチュートリアル要素もあったが、ミニゲームの狙いではなく、世界観の構築という意図で創った。

Traducir Tweet

1:17 p. m. · 11 feb. 2015 · Twitter for iPhone

73 Retweets **130** Me gusta

S a w y e r @Sawyer_DAA · 11 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo Can we get them on PSN regardless?

ngptg @NgptgA · 11 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo　カレン北条宅でミュージックが聴けるのも凝った演出ですねっ(*^^*)サントラ入手が困難な中、いまだに出向く事がありますっwww(#^.^#)

同田貫@Planeswalker @Zephel_nico2 · 11 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo スナッチャーのゲームアーカイブスを、今だに待ってます。

小島ぴろし-28 @p_kojima0715 · 11 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ポリスノーツの射撃場は、射撃モードの各難易度別で違うキャラが登場して腕前を見せてくれるので、頻繁にやってました。
中には変わったターゲットもあって面白かったです。

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている